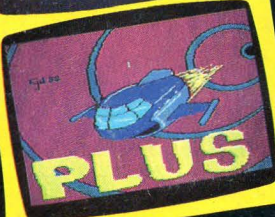
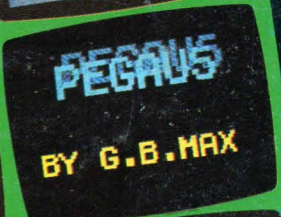
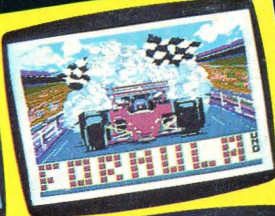


BITURBO

**CBM 64
SPECTRUM
48 K**

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

TANTI SPORCHI TRUCCHI

Uno dei motivi che hanno decretato il successo della nostra rivista è stato senza dubbio quello di insegnarvi una marea di sporchi luridi trucchi sulla maniera di battere i vostri amici nei giochi più "in" del momento. Anche questo mese non siamo da meno e vi proponiamo la maniera migliore per primeggiare a Impossible Mission 2 e a Starring Charlie Chaplin, due giochi che sono ormai dei "Classici". E se poi volete allargare il campo delle vostre conoscenze allora non avete che da leggere le recensioni di Marauder e Micro Mud.

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: Special Program - SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

**da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato**

**Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

SPECIAL PROGRAM N° 49 - Periodico mensile - Dicembre 1988 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia MES-SAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA



CBM 64

LATO A



SPECTRUM

LATO B

4 DARE MEN

MOVIE CAR

5 FORMULA UNO

GALAXY

6 SCAN

TAKE IT

7 VITA DA VOLPI

MEGA GOAL

8 ROPE MAN

FLEXI

9 MAD BALL

FOOT MATCH

10 DISKS

MOVE IMAGE

11 PATROL

PEGAUS

12 THE CHOSEN

SUBMARINE ATTACK

13 PLUS

BIG BRAIN

15 Come vincere a Impossible Mission 2

22 Micro Mud: alla ricerca del Tesoro

24 Charlie Chaplin: un po' di sorrisi, please

26 Marauder: Tank all'attacco

DARE MEN



CBM 64

Il ritmo di una simpatica marcetta vi alletta non appena la videata iniziale appare sul vostro schermo. Il nostro amico è un soldato di leva americano che alzatosi di buon'ora deve percorrere un percorso di guerra, assai difficile, ma necessario per esercitarsi alla guerriglia e all'attacco. Potrai gareggiare da solo contro il computer o con un tuo amico, ma prima addestra il tuo polso a manovrare alla perfezione il tuo uomo. Sul tuo percorso incontrerai muri enormi da saltare, dovrai strisciare in un tunnel, evitare dei pali mortali, strisciare nella palude e nelle sabbie mobili, saltare bidoni, ma specialmente fare molta attenzione alle fiamme, perché caderci dentro corrisponderà a morte certa. Combattetevi se vi si presenta l'occasione, ma non sprecate le forze inutilmente.

MOVIE CAR



SPECTRUM

Questo gioco si divide in sette diversi scenari, attraverso i quali dovrai destreggiarti a bordo di un'automobile in modo tale da arrivare alla parte finale che ti proclamerà campione assoluto. Potrai usare il fuoco in modo da farti strada tra gli avversari eliminandoli tutti quanti. Premi "fire", impegna il tuo joystick e... occhio alla strada.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

- | | |
|---|---------------|
| 1 | 1 giocatore |
| 2 | 2 giocatori |
| 3 | veduta atleti |
| 4 | crea schemi |

JOYSTICK KEMPSTON

- | | |
|----------|----------|
| O | sinistra |
| P | destra |
| Q | accelera |
| A | sosta |
| M | fuoco |
| 1 o EDIT | esci |
| 2 | pausa |

FORMULA 1



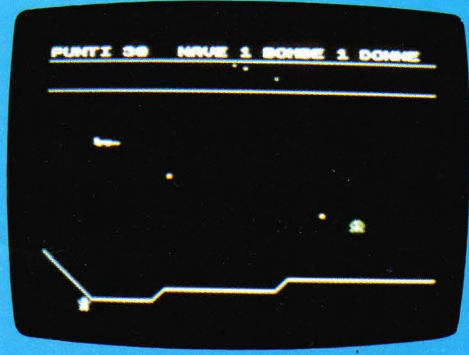
CBM 64

Il campionato mondiale di automobilismo si è concluso da poco e per parecchio tempo non potremo più osservare allo schermo Tv le corse automobilistiche sui vari circuiti mondiali. Ma potrai allettarti guidando, questa volta tu, una vettura di formula 1 su quattro circuiti, uno di prova e tre di differente difficoltà. Avrai a disposizione un certo periodo di tempo per passare dal posto di controllo ad un tratto di percorso, se riuscirai a risparmiare tempo, quello a tua disposizione verrà esteso per permetterti di percorrere un altro tratto di pista fino ad arrivare al traguardo finale. Gareggerai contro altri piloti senza scrupoli che non esiteranno a colpirti per mandarti fuori strada o addirittura a far esplodere la tua vettura, stai quindi molto attento. Usa le marce in modo appropriato, proprio come se guidassi una potente vettura, e buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
JOY AVANTI	accelera
JOY INDIETRO	decelera

GALAXY



SPECTRUM

Veloce come la luce attraverso lo spazio infinito, vai con la tua astronave a difendere i pianeti dall'attacco di agguerritissimi alieni.

Spara più che puoi e non lasciare che essi si avvicinino troppo o per te è finita. Combatti fino allo stremo delle forze e quindi salva le persone che sono in pericolo depositandole sulla superficie del pianeta che ha dato loro natali sicuramente più tranquilli. Attento a rimanere bene al riparo da ogni possibile attacco alieno se vuoi riuscire ad arrivare là dove nessuno è mai giunto prima d'ora.

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON - AGF

Q	su
A	giù
O	destra
P	sinistra
SPAZIO/M	fuoco

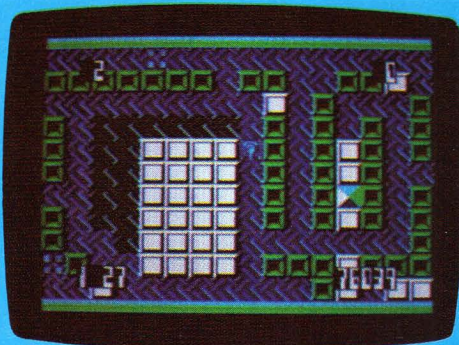
SCAN



CBM 64

Siamo nell'anno 2025, il mondo è ormai diviso in due sole vaste nazioni, ciascuna popolata da migliaia di milioni di abitanti. L'uomo sapienza si è evoluto in una forma di vita tecnicamente molto più progredita che qualsiasi altra forma al mondo, nonostante tutto esistono ancora le guerre tra i popoli. Ma la lezione data dalla guerra nucleare del 1991 ha portato l'uomo a ragionare più saggiamente proprio per questo le battaglie vengono svolte in giganteschi simulatori usati per prevenire o almeno ritardare il più possibile la distruzione della terra. Tu partecipi come ottimo pilota a numerosi combattimento e scontri e la tua missione consisterà nell'avanzare quanto più ti sarà possibile tra le orde nemiche.

TAKE IT



SPECTRUM

Il gioco è ambientato sul pianeta Sentinel 4. Sei stato scelto per una missione alquanto pericolosa che dovrà riportare la pace sul pianeta stesso. Dovrai entrare nell'area di sicurezza dove ci sono i depositi di armi ed esplosivi distruggendo così le scorte dei depositi (fonte di vita per gli aggressori). Hai a disposizione due minuti per completare ogni schermo trascorsi i quali... lo vedrai da solo. Buona fortuna, la sorte di Sentinel 4 è nelle tue mani.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

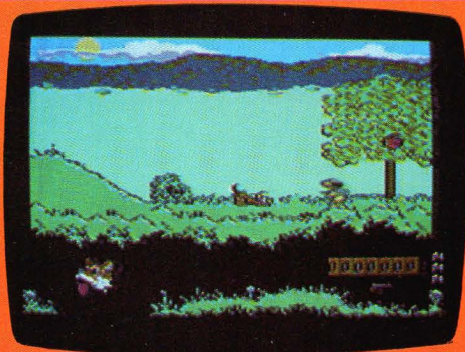
FUOCO

inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - CURSORI

- 1 un giocatore
- 2 due giocatori
- 3 definire controlli tastiera
- 4 pausa

VITA DA VOLPI



CBM 64

Conoscete la favola della volpe. Questo gioco trae spunto proprio di lì. La nostra amica volpe è un animale molto goloso, convinto che tutto gli sia dovuto e che come è noto possa rubare il cibo ai contadini. Si avventura quindi in un campo per raccogliere della frutta matura. Ma qui troverà una sorpresa, alcuni dispettosi scoiattoli la bombardano dall'alto, mentre cani da guardia la inseguono da destra e sinistra cercando di impedirle il passaggio. Come prima cosa Foxi dovrà raccogliere tutte le mele, poi sarà la volta delle uova nel pollaio con le proteste delle galline che si difendono a colpi di uova e della pericolosa traversata dietro a delle impazienti vacche. Fortunatamente la nostra amica volpe potrà difendersi dai numerosi e micidiali attacchi lanciando sassate, e se sarà fortunata di trovare il fucile, sparando ai suoi nemici. Terminato un giro, il tutto ricomincia più difficile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

inizio gioco

MEGA GOAL



SPECTRUM

Ehi ragazzi! Proprio un gran bel calcio. Era dai tempi di Pelé e Crujff che non si vedeva un calcio di questi livelli.

Una partita a cinque contro cinque che vi vedrà protagonisti sin dal primo istante.

Premete il fuoco e la palla andrà nella direzione desiderata seguendo traiettorie rettilinee.

Dribbla, calcia, colpisci di testa, insomma fate di tutto per segnare più goal che potete e vi aggiudicherete così la tanto ambita coppa "Rimet".

TASTI

JOYSTICK - KEMPSTON - SINCLAIR

Q/O	su
A/K	giù
X/B	sinistra
C/N	destra
Z/M	calcia
ENTER	torna al menù
CAPS SHIFT	cambia colore

ROPE MAN



CBM 64

La popolazione dell'antica città di Navidion viveva da secoli tranquilla, al riparo da invasioni offensive nemiche, da quando cioè il sacro uccello si era arroccato nel torrione del castello proteggendo il suo dominio. Ma quando lo stregone della regione vicina venne informato della deposizione delle uova con i piccoli eredi, pensò di cogliere l'occasione per mettere il sacro volatile in ginocchio. Si è introdotto tra le mura e si è appropriato delle uova. Il mitico uccello alla scoperta è rimasto paralizzato dal dolore e per impedire che gli stranieri attacchino la regione qualcuno dovrà offrirsi volontario per sfidare le orde di mostri stregati e recuperare poco alla volta le uova preziose da riportare al legittimo genitore. Stai attento ad angioletti, pappagalli, conigli, serpenti che con il loro innocuo aspetto non mostrano la loro pericolosità e a non cadere nei baratri tra le rocce o per te sarà la fine.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FLEXI



SPECTRUM

In questo splendido gioco dove la grafica tridimensionale lo rende alquanto piacevole, tu dovrai girare per i vari scenari andando ad impersonare una simpatica donna il cui scopo non è solo quello di fare pulizia ma anche di sconfiggere strane forme di vita che si aggirano per i vari locali.

Potrai usare, per eliminare le creature, ogni tipo di arma che hai a disposizione (bombolette spray, scope, secchi ecc.), utili non solo per scopi igienici ma anche per quelli di sopravvivenza. Bene, ora stai attento, i mostri sono in agguato, pronti a sopraffarti in ogni momento!

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Z	sinistra
X	destra
K	avanti
P	salta

MAD BALL



CBM 64

Dopo 4 millenni di ricerche condotte dalla Federazione finalmente sul pianeta Primus nel centro della galassia è stata ritrovata la mitica piramide che secondo la leggenda costituisce il segreto dell'origine della razza umana. Nessun uomo tuttavia vi potrà mai accedere per carpirne il favoloso mistero, poiché una misteriosa e letale radiazione circonda tutto il pianeta. Ma la risposta della tecnologia è stata immediata e nella piramide impenetrabile è stata inviata una ionosfera telecomandata capace di rimandare una perfetta immagine dell'ambiente al sistema di controllo del pianeta Terminus. Sfruttando al massimo la tua abilità cerca di guidare la sfera di ricognizione attraverso le porte di comunicazione evitando al massimo i pericolosi urti contro le trappole mortali e tenta di attivare i congegni di accesso dai quali scoprire dove e come recuperare preziose energie.

JOYSTICK PORTA 2

F1	livello base
F3	livello medio
F5	livello super
F7	livello reale

FOOT MATCH



SPECTRUM

Chi di voi non conosce la box, dove oltre ai pugni si possono usare anche i piedi!?

Certo che la conoscete tutti, andiamo subito a presentarvi questo fantastico game, dove forza, abilità e prontezza di riflessi sono determinanti per riuscire a diventare campione assoluto.

Attenzione a non scoprirvi troppo la faccia, è il punto più sensibile e basta poco, molto poco per porre fine alla vostra carriera.

Buona fortuna campione!

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON

N	sinistra
M	destra
Q	su
A	giù
SYM-SHIFT	fuoco
ENTER	sceita joystick/opzioni tastiera

DISKS



CBM 64

Trovare lavoro anche nel futuro non sarà semplice. Questo è quello che ipotizza l'ideatore del nostro gioco che inventa anche una strana occupazione: il recupera dischetti. Il protagonista della nostra avventura è stato assunto da una grande azienda di software che si è accorta che da qualche tempo misteriosamente i dischetti con i programmi più usuali diminuiscono di numero rapidamente. Dopo aver fatto delle accurate indagini Billy ha scoperto dove si trovano tutti i dischetti rubati e si getta al loro recupero, ognuno di questi supporti magnetici riportati alla software house frutterà una bella sommetta. Billy dovrà anche eliminare i guardiani avversari, ma potrà recuperare nuove protezioni e armi nel suo cammino.

MOVE IMAGE



SPECTRUM

Ci sono delle immagini che il computer vi proporrà e voi dovrete ricomporle, come in un puzzle, nel più breve tempo possibile. Sebbene il gioco all'inizio potrà essere trovato di difficile esecuzione, sarete comunque attratti dalla piacevole grafica e dalla possibilità che il gioco stesso vi offre nell'aumentare la memoria visiva. Tenete gli occhi aperti e, come un computer, fate vostre le immagini che appariranno immagazzinandole nella vostra memoria.

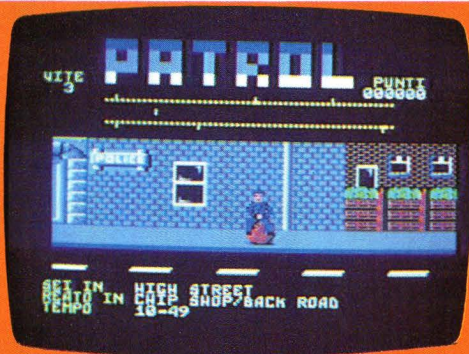
TASTI

JOYSTICK PORTA 2 1 giocatore
JOYSTICK PORTA
1 e 2 2 giocatori

JOYSTICK KEMPSTON

Z abbassa fila sinistra
X abbassa fila mediana
C abbassa fila destra
O fila sinistra superiore
I fila mediana superiore
J fila destra superiore
G abbandono

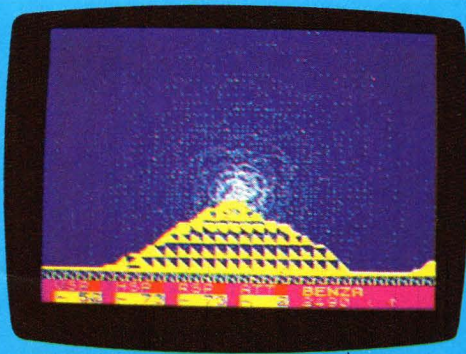
PATROL



CBM 64

Che esistano vari tipi di poliziotti è vero e ci viene anche mostrato alla Tv dai vari telefilm sulle pattuglie di diverse polizie di vari Stati: motociclisti, tenenti a bordo di veloci vetture, spericolati uomini tipo stuntmen, ma nessuno raggiunge la stranezza del nostro poliziotto. Egli usa non una motocicletta, un'auto, una bicicletta, ma un potente pallone da salto e tenendosi saldamente alla maniglia rimbalza strada dopo strada, vicolo dopo vicolo alla ricerca dei malviventi che gli vengono mano a mano segnalati. Henry potrà difendersi lanciando colpi di manganello, ma dovrà fare attenzione perché i suoi ricercati cercheranno a loro volta di ribellarsi e tentare di eliminarlo. Ma la polizia urbana non perde fede nelle sue capacità e il nostro stoico amico continua implacabile la sua lotta alla malvivenza.

PEGAUS



SPECTRUM

Al comando di un modulo lunare esplorativo, ti accorgi improvvisamente che il controllo computerizzato del LEM è fuori uso e facendo affidamento sulle tue capacità di astronauta prendi il comando manuale della navicella. Il tuo compito quindi è quello di perlustrare il suolo lunare scoprendo così eventuali forme di vita. Attento alle luci di segnalazione: verde è OK, rossa non è corretto ciò che stai facendo. Collezione quattro luci verdi e per te l'avventura avrà un lieto fine altrimenti... scoprilo da solo e buona fortuna.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1 pausa sì/no
F3 musica/effetti sonori
FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

O sinistra
P destra

THE CHOSEN



CBM 64

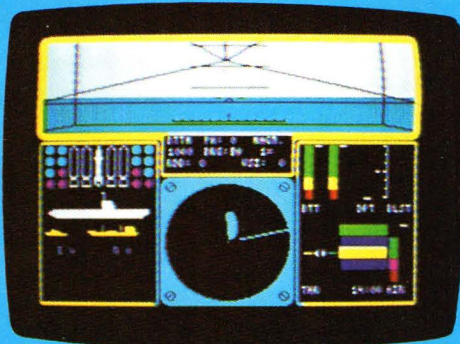
Dalla sua base sotterranea il perfido ciberoide ricercato dalla polizia dell'Alleanza di tutte le galassie ha intenzione di sferrare un potente attacco all'universo conosciuto conquistando pianeta dopo pianeta. L'unico modo per arrestare la sua avanzata sarà ucciderlo, ma la cosa non è semplice, in sua difesa ha costruito un'armatura elettronica alimentata da quattro unità di potenza che dovrai prima distruggere per raggiungere il cattivo. Per ricaricare queste unità dovrai recuperare delle bottiglie vuote, andare nella stanza che contiene l'acido e con questo riempirle? Poi finalmente potrai sparare al tuo obiettivo. Potrai ricaricare i tuoi laser e gli scudi e sfruttando bene i sensori comandare teleport, aperture porte e altri congegni.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
S	destra
K	su
M	giù
SPAZIO	fuoco
FUOCO/SPAZIO	inizio gioco

SUBMARINE ATTACK



SPECTRUM

Fantastico, meraviglioso, eccezionale!
Guerrafondai di tutta Italia, unitevi!
Un videogame davvero unico che vi vede alla guida di un modernissimo sottomarino. Comunque, prima di iniziare il gioco, staccate ogni parte hardware e caricate così il gioco. All'inizio apparirà lo schermo di selezione dove dovrete selezionare il livello di gioco da cui intendete iniziare. Il tutto premendo la lettera "L". Se volete rendere ancora più difficile il gioco, premete la lettera "F" e la nebbia calerà inesorabilmente.

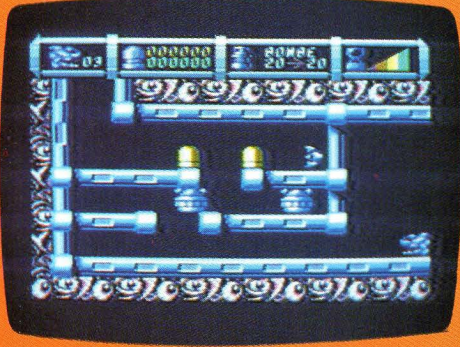
Avete a disposizione molte armi (antimissili, missili a corto raggio circa 1,5 miglia e altre ancora). Tenete sempre un occhio sugli indicatori BTM (indica la profondità del sottomarino), PA (angolo periscopio), VSI (velocità verticale), insomma ci vuole un po' di destrezza e ingegno per riuscire a giocare fino alla fine senza rimanere vittima di attacchi nemici.

Buona fortuna: "Lupo di Mare"!

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

S/SHIFT	accelera/decellera tempo
1/2	periscopio sinistra/destra
M	mappa
G/5	fuoco torpedo/joystick/ interfaccia II
Q/A	su/giù
W	aprire valvole
S	scarica acqua
R	radar
P/O	incrementa/decrementa periscopio
N	suono on/off motori
B	motore diesel/elettricità

PLUS



CBM 64

Non si sa come mai i pezzi più importanti che costituiscono l'astrorazzo Plus sono spariti dal magazzino di stoccaggio proprio quando sembrava imminente un attacco alla costellazione di Nettuno. Ma fortunatamente delle valide spie hanno scoperto qualche indizio sul pianeta Xeros.

Dopo essere atterrato sul losco pianeta dovrai introdurti nelle miniere di smeraldo e cercare i pezzi che sembra siano stati qui nascosti. Ma le miniere, anche perché contengono questi pezzi preziosi, sono sorvegliate a vista da robot guardiani che sparano bolle di gas narcotico. Ci sono inoltre dei razzi auto-determinanti che scelgono il momento meno opportuno per attaccarti. Avanzare per i corridoi della miniera sarà assai arduo, anche se mano a mano che recupererai i tuoi accessori migliorerai nel movimento e ti sarà molto utile la sfera difensiva che ti proteggerà finché non verrai eliminato una prima volta.

JOYSTICK PORTA 2

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | inizio gioco |
| 2 | tasti da definire |
| 3 | tastiera |
| 4 | joystick |
| 5 | musica/effetti sonori |

BIG BRAIN



SPECTRUM

Forse siete saturi di giochi spaziali dove feroci e agguerriti alieni minacciano la vita di vari pianeti, comunque niente paura, questo gioco è davvero stupendo sia come grafica sia come giocabilità. Inizia il gioco impersonando un piccolo omino e, siccome il gioco è con visuale dall'alto, avrai un ampio campo di veduta in modo tale da riuscire a tenere sotto controllo un'ampia zona di combattimento.

Nell'astronave, dove il gioco si svolge, sono penetrati degli alieni assetati di potere, che vogliono estendere la loro territorialità su vari pianeti del sistema solare.

Il loro scopo è quello di impadronirsi quindi dell'astronave dotata di innovativi sistemi di difesa e offesa e con essa portare panico e distruzione per tutta la galassia.

Per eliminarli hai a disposizione armi di ogni tipo: laser, bombe e altre ancora di potenza sempre maggiore individuabili da lettere disposte sui muri.

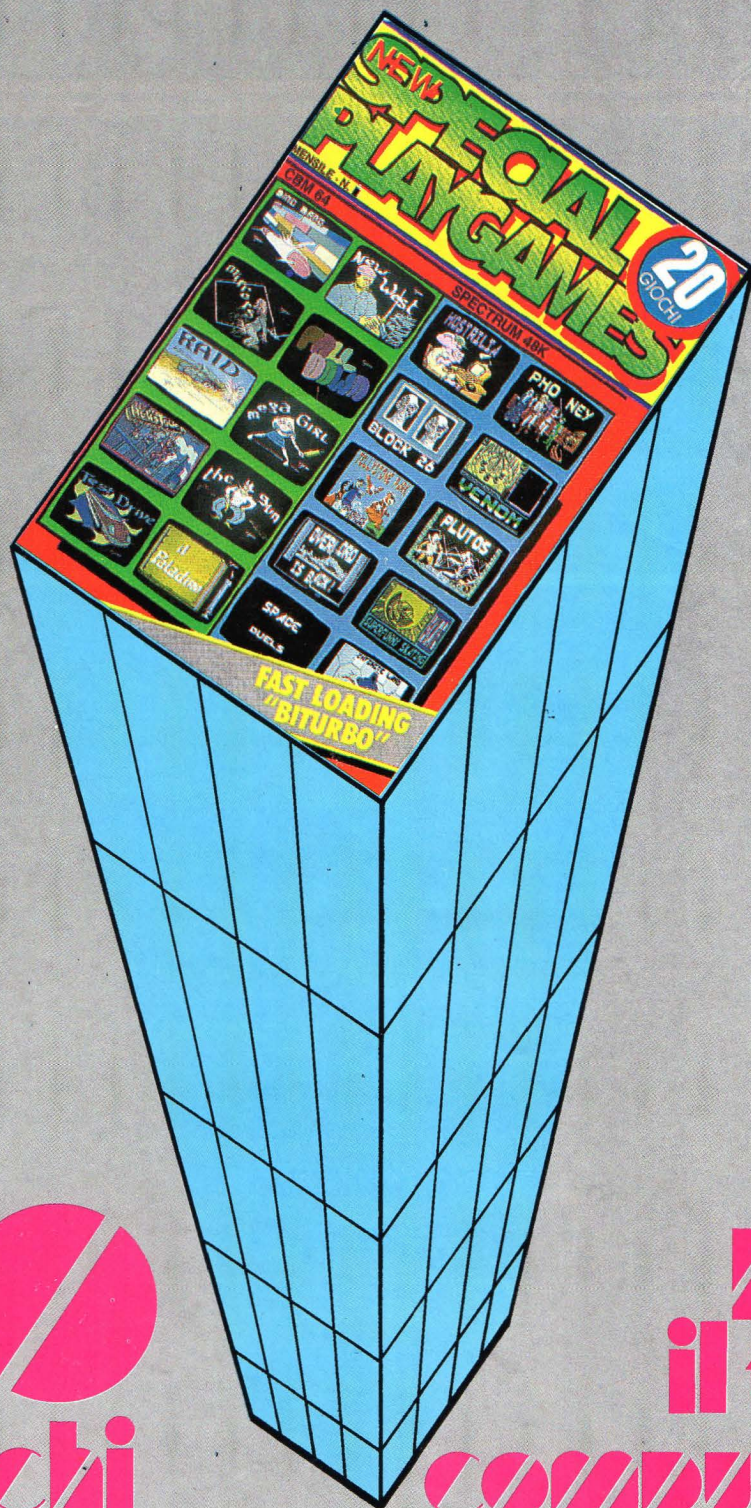
Stai sempre attento perché sono esseri alquanto furbi e pericolosi quindi devi far affidamento anche sulla tua destrezza e sulla buona sorte.

Ne avrai veramente bisogno, visto lo scontro finale che ti aspetta: il mostro gigante.

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR
Tasti ridefinibili

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA

C
|
B
|
M



S
P
E
C
T
R
U
M

20
giochi

per
il tuo
computer

IMPOSSIBILE MISSION 2

Ricordati che l'obiettivo è di raccogliere sei registrazioni diverse. Questo non significa che devi per forza entrare in tutte e otto le torri, se sei abbastanza fortunato puoi succederti di dover entrare solo in sei di esse. Quando riesci a trovare una registrazione, ascoltala e controlla se è un doppione. In questo caso riporta la cassetta all'inizio della registrazione e tienila così; il doppione verrà automaticamente cancellato quando raccogli la registrazione seguente. Quando le hai tutte e sei, mettili nell'ascensore espresso (ce n'è uno fra le creature che stanno a guardia ad ogni torre), fai suonare tutto il nastro e premi in su sul joystick. Se non ci sono duplicati verrai spedito alla tana di Atombender... ma ne parleremo più tardi.

Se stai giocando con la versione su disco non

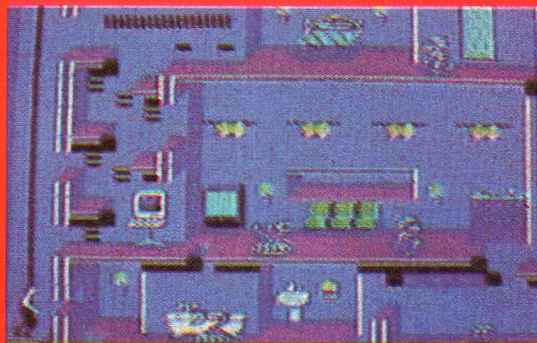
dimenticarti di salvare la tua posizione ad intervalli regolari. Se usi la versione su cassetta... buon divertimento.

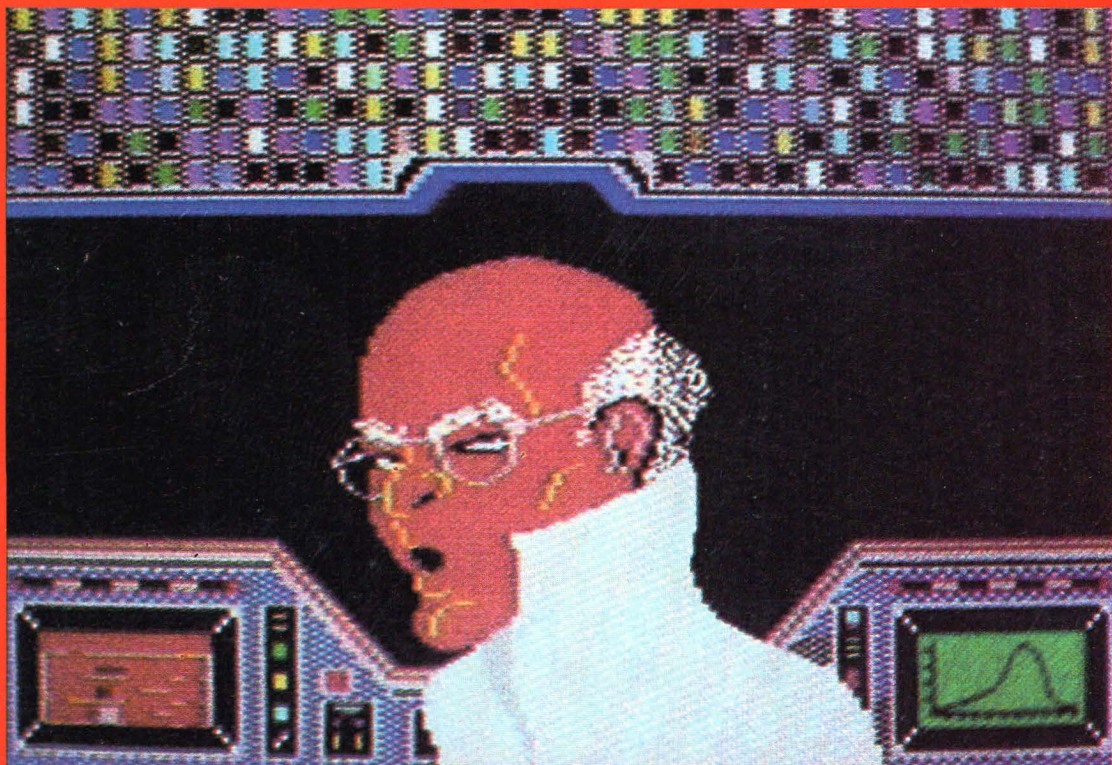
Infine, quando cerchi un rifornimento, non aver paura ad allontanarti se ti si avvicina un robot. La pazienza è una virtù, figlio mio, ed è molto meglio aspettare un po' che un robot si allontani piuttosto che rischiare di perdere sei minuti di tempo solo perché vuoi finire rapidamente la tua ricerca.

ROBOT. Ci sono sei modelli di base di robot, che vanno da quello solo fastidioso a quello mortale.

SQUATBOTS non costituiscono nessuna minaccia per un agente cauto, l'unico caso in cui possono far male è quando uno è seduto sotto a un soffitto basso. In questo caso cammina su di lui appena si è ritirato.

PESTBOTS sono anche loro innocui e ti crea-





no solo qualche problema quando uno scappa con l'ascensore proprio quando stai camminando verso di lui. Stai all'erta e non dovrebbero esserci problemi.

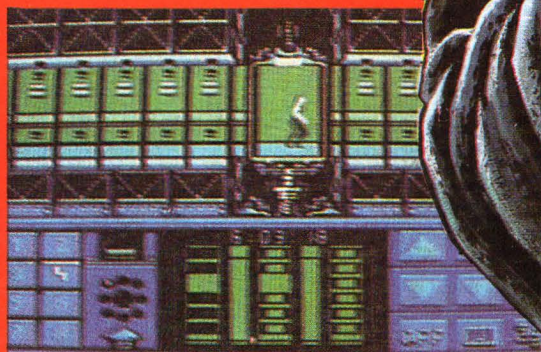
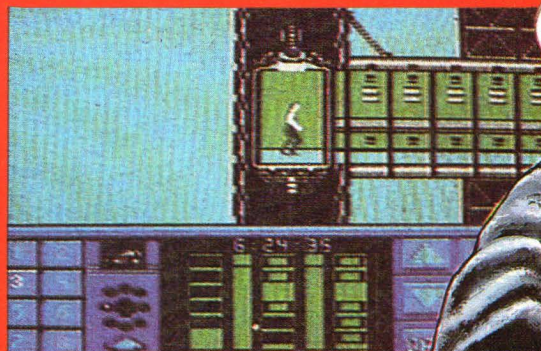
MINEBOTS sono innocui... ma le mine che lanciano non lo sono. Controlla solo di prendere le misure di tempo giuste per il salto quando devi superare una fila di mine.

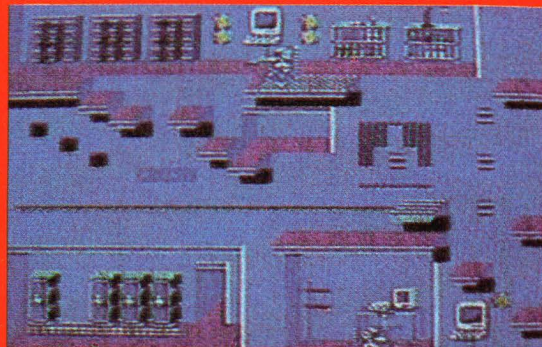
SUICIDEBOTS sono rari, ma mortali. Cerca di evitarli a tutti i costi, se devi attraversare una piattaforma controllata da uno di loro, sii certo di riuscire a saltargli sopra.

BASTBOTS variano per la loro intelligenza da quelli stupidi, che seguono un sentiero preimpostato a quelli mortali che prendono la vira. Controlla lo schema dei movimenti di un robot (prima di avvicinarti) e dovresti riuscire a capire quanto è intelligente.

SENTRYBOTS hanno schemi di intelligenza simili, ma sono più pericolosi a causa delle loro armi al plasma. Anche qui, guarda come si comportano e trattali di conseguenza. Stai attento ai sentrybots che stanno vicino ai pozzi dell'ascensore, pronti a scaricarti addosso un alto voltaggio appena li raggiungerai.

SAFE CRACKING (Guida ad ogni torre). Non dimenticarti che hai bisogno di una bomba ad





orologeria per poterne aprire uno, quindi prima di tutto vai a un terminal e prendine una. Se il terminal è inaccessibile, prendine una da un'altra stanza.

TORRE 1

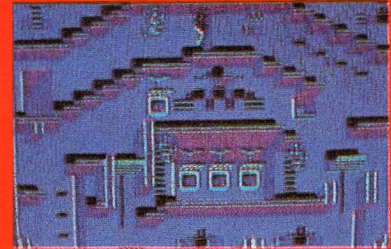
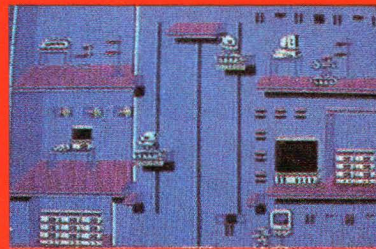
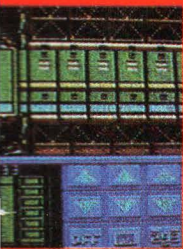
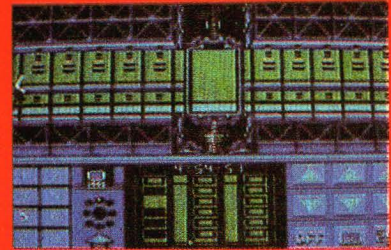
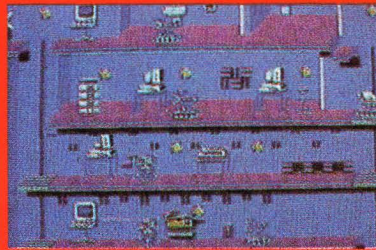
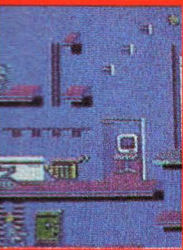
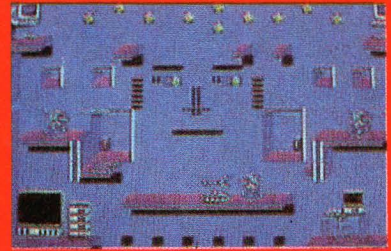
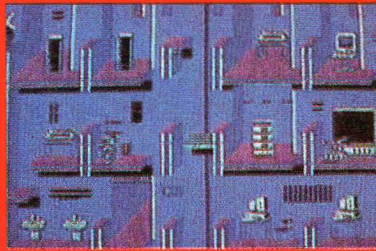
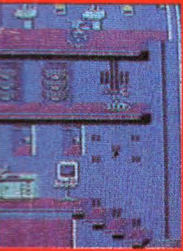
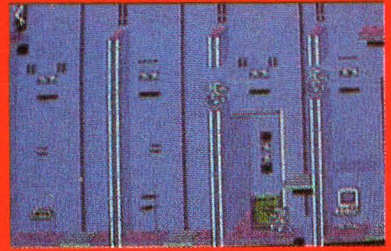
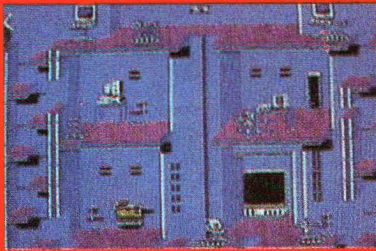
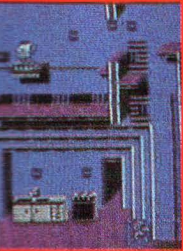
Questa torre è relativamente semplice ma devi muoverti in modo veloce. Prenditi una bomba ad orologeria e il sonnellino per il robot. Vai a destra e utilizza l'ascensore per arrivare al secondo livello (dovrai saltar giù dall'ascensore perché non si ferma finché non raggiunge i tre quarti di altezza sullo schermo). Vai a sinistra e prendi l'ascensore per arrivare in cima allo schermo. Corri a destra, buttati sull'ascensore e utilizzalo per saltare sulla piattaforma con il terminal. Salta di nuovo verso il safe, metti la bomba e corri al riparo. Quando la bomba è scoppiata prendi la registrazione.

TORRE 2

Attiva una bomba ad orologeria e il sonnellino del robot per un altro schermo, entra da sinistra, prendi l'ascensore per scendere e sali sul prossimo. Salta subito prima di arrivare in cima altrimenti non riuscirai a passare attraverso il buco. Scendi sull'ascensore vicino e risali nuovamente. Buttati sul "safe" (stai attento a non cadere nel buco del pavimento, altrimenti dovrai ripetere lo schermo dall'inizio, e questo significherebbe utilizzare un altro sonnellino), lancia la bomba e salta sulla piattaforma che c'è subito sopra. È molto difficile riuscire ad uscirne e di solito si finisce per perdere la vita.

TORRE 3

Questa torre è una semplice passeggiata. Entra da destra, sali di un livello e attiva una bomba e il sonnellino del robot. Sali di nuovo, attraversa la piattaforma (stai attento a non

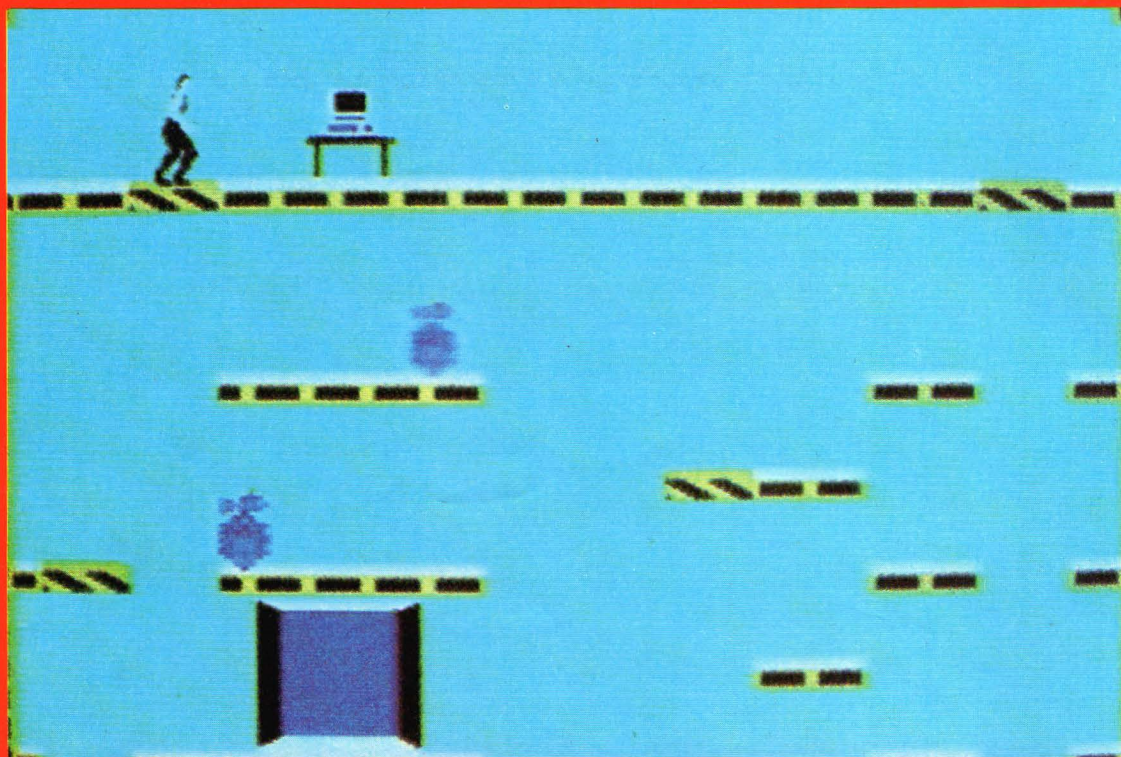


cadere nel buco) e salta sull'altro ascensore. Sali e fai scoppiare la bomba. Stai solo attento a non perdere tempo, e tutto dovrebbe andare bene.

TORRE 4

Innanzitutto entra nella stanza da destra armato di una bomba ad orologeria e falla scoppiare proprio sopra all'ascensore. Fai ora tutto

il giro e entra da sinistra. Salta nel buco del pavimento e buttati di nuovo a sinistra. Attiva il terminal, prendi un sonnellino e una bomba ad orologeria, salta a destra, lascia cadere la bomba e allontanati. Cerca il "safe" e salta sull'ascensore, che attraverso il buco del pavimento ti porta al sicuro. Se fai tutto ciò nel modo giusto dovresti riuscire a completare tutta la manovra prima che il sonnellino finisca.



TORRE 5

Entra da destra, salta giù e attiva bomba e sonnellino. Sali con l'ascensore e salta attraverso il buco subito prima che raggiunga la cima. Lancia la bomba e corri a sinistra, sei al sicuro, anche se non ti sembra.

TORRE 6

Questa sembra proprio semplice, ma esige un salto molto difficile. Entra da destra e salta in giù fino al terminal. Prendi un sonnellino e una bomba, salta sull'ascensore e sali. Salta da un lato all'altro sulla piattaforma minuscola (salta dall'angolo dell'ascensore) e salta di nuovo in modo da cadere sulla stanga al centro dello schermo. Imposta la bomba e ritirati. Riuscire a temporizzare il salto è di vitale importanza, se sbagli devi riprendere l'ascensore e perdi molto tempo prezioso.

TORRE 7

Facile! Entra da sinistra e vai al terminal, prendi una bomba e il sonnellino. Lascia cadere la bomba sulla piattaforma sopra al safe e torna al terminal per prenderne un'altra. Quando è scoppiata, passa attraverso il buco appena fatto e metti l'altra bomba vicino al safe, poi allontanati. L'unico problema è di riu-

scire ad uscire dallo schermo, è quasi impossibile riuscirci senza perdere la vita.

TORRE 8

Devi proprio riuscire a muoverti molto velocemente (e stai attento di avvicinarti da sinistra). Attiva bomba e sonnellino da un'altra stanza (più lontano possibile) e appena entri salta. Salta di nuovo sulla piattaforma con il "safe" e metti la bomba. Spostati sulla sinistra della piattaforma e aspetta che la bomba esploda.

ELVIN'S LAIR

Lo schermo finale è veramente semplice... solo se hai conservato un sonnellino per il robot. Corri a sinistra (stando attento che lo Squatbot non ti faccia sbattere contro al soffitto) e salta da un lato all'altro fino al terminal. Attiva il sonnellino e spostati proprio sopra alla scala di piattaforme fino all'ascensore. Salici sopra e salta giù prima che l'ascensore raggiunga la cima dello schermo, altrimenti ti schiaccerà il cervello contro il soffitto. Salta sull'altro ascensore e vai giù. Salta a destra e attiva uno dei tre terminali per finire il gioco. Ricordati, magari, che due dei tre terminali sono mortali, sta a te scoprire quale non lo è...

QUESTO MESE IN EDICOLA

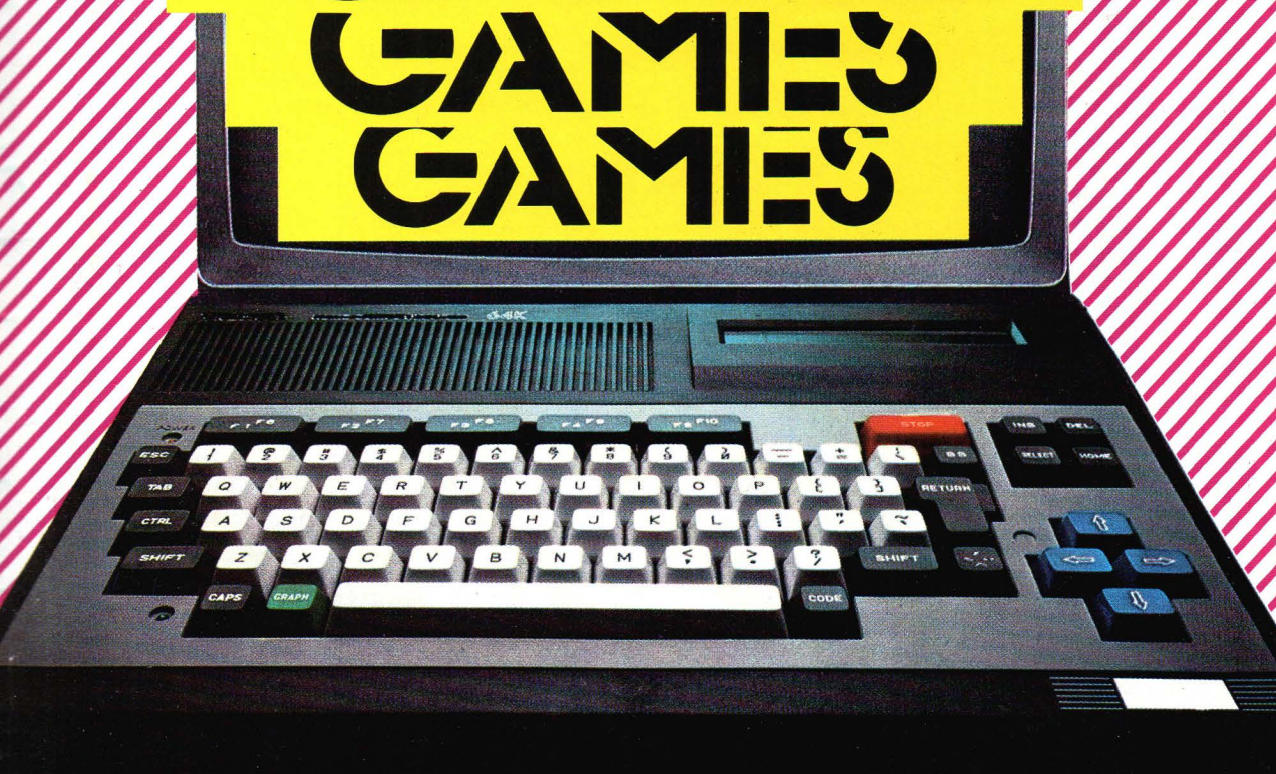
IL NUOVO NUMERO DI

**32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64**

WAR

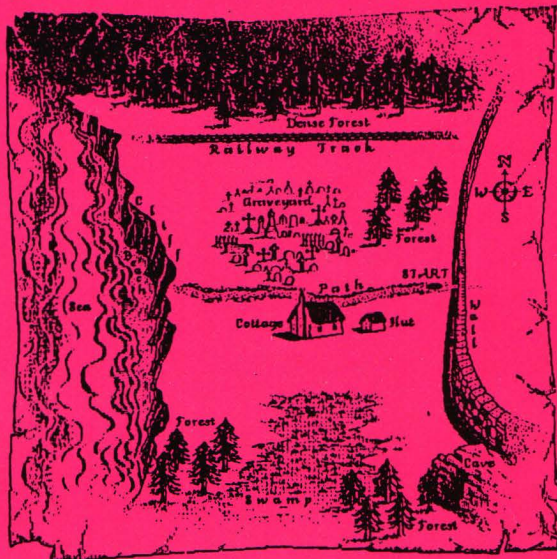
8
**VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"**

**GAMES
GAMES
GAMES
GAMES**



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

Multi User Dungeon (o Mud), un tempo riservato a pochi adepti, è stato inaspettatamente trasformato in un dischetto per il Commodore 64, un sistema d'avventura testuale che vanta ben 100 altri giocatori generati e controllati dal computer (e che giocano a 10 per volta), un vocabolario di circa 500 parole, più di 160 comandi, più di 250 oggetti e interazioni con 112 creature in più di 400 stanze! In origine, **Mud** venne ideato alla Essex University, nell'intento di dilatare una tradizionale avventura in un gioco a cui potessero partecipare simultaneamente più persone: esse avrebbero esplorato un mondo magico affrontando mostri oppure scontrandosi le une con le altre alla ricerca del tesoro. Chi avesse raggiunto la mitica soglia dei 204.800 punti sarebbe diventato un Mago. La Virgin pubblica oggi **Micro Mud**, e bisogna dire che si tratta di un ottimo adattamento del gioco originale. All'inizio del gioco si definisce il proprio personaggio, e nel corso dei primi schermi si possono modificare i colori dello sfondo o ampliare le finestre del testo. Il gioco vero e proprio inizia quando vi trovate sulla famosa stradina vicino al cimitero. Il testo è stato ripreso praticamente parola per parola, e ogni località visitata viene descritta lungamente. I personaggi generati dal computer vanno e vengono, parlano e si battono, ma in ogni caso mantengono un flusso ininterrotto di dialogo, che a volte diventa un po' ripetitivo. Ci sono parecchi incantesimi (alcuni funzionano, altri no): alcuni di essi sono particolarmente carogna e si ritorcono contro di voi, con spiace-



CRO UD



voli risultati. In **Micro Mud** ci sono due tipi di morte: si può essere Morti oppure Morti Morti. Se si viene uccisi in combattimento si è Morti Morti, e ciò significa perdere tutti i propri punti e ricominciare da capo. Se però si è vittima di un incidente o di una disattenzione si è solo Morti: si è momentaneamente esclusi dal gioco e si perdono tutti gli oggetti conquistati.



Si gioca in tempo reale, e come nella versione originale il gioco si azzerà dopo 60 minuti: a questo punto i tesori rubati tornano al punto di partenza e tutti i mostri uccisi resuscitano, quindi occorre correre alla palude e fare incetta di punti prima che scadano i due minuti del periodo di preavviso. Per interrompere il gioco si digita Logoff, e così facendo si memorizza la situazione in attesa di riprendere.

Il gioco funziona bene a tutti i livelli, e l'idea di digitare Logging On all'inizio (usando una parola d'ordine prestabilita) dà la sensazione di giocare su un mainframe, come nel **Mud** originale. Ovviamente ci sono alcune differenze: per diventare Mago occorrono solo 102.400 punti, il tempo d'accesso è più lento, e gli altri giocatori controllati dal computer mancano di vera intelligenza, il che è comprensibile, dato che si gioca su un 64.

In ogni caso, **Micro Mud** costa un bel po' meno che inserirsi via modem nella rete **Mud**. Acclusi al dischetto ci sono un esauriente manuale e una copia del libro di Duncan Howard sul **Mud**. Un'ottima conversione, e un acquisto indispensabile per tutti gli amanti dell'avventura.



STAR CHARLIE

Ah Charlie Chaplin, non ti piace? Andare in giro camminando a papera, facendo roteare uno stupido bastone, e ostentando degli inutili baffetti alla Hitler non è, secondo me, l'ideale per un comico, soprattutto se si ritiene un genio del campo.

Il gioco è ambientato negli anni '20 e tu sei produttore-direttore-attore ed editore di un film. In quanto produttore sta a te scovare e produrre otto film muti classici, ognuno dei quali deve darti un profitto. Il budget è limitato per cui se un film è una frana per il box office, anche tu sarai una frana come produttore. Il primo film finanzia il secondo, che finanzia il terzo e così via.

Devi innanzitutto comperare la trama. Come ho detto ci sono otto film da fare, per cui indovina quanti testi ti vengono offerti? Giusto, sono otto, diversi fra loro per il prezzo ma anche per il numero delle "scene" che devono essere "riprese". Chiaramente abbiamo cominciato con il più economico, che richiedeva anche un minor numero di riprese.

Boing!!! Ora sei il direttore. Dici "Scena x, n. ripresa... Azione!" e premi il tasto di fuoco del tuo joystick.

Boing!!! Ed ora sei l'attore, il vecchio Charlie in persona, e questa è la parte di azione di tutto il gioco. Le telecamere cominciano a gi-

rare per un minuto, e per un film di successo di Chaplin, che significa 15 bilioni di nanosecondi di farsa comica torcibudella, 15 mila milioni di Femtosecondi di stupidaggini tattiche o, per tornare al mondo dei numeri positivi interi, sessanta secondi di colpi al tuo attore o alla tua attrice sul sedere, con pugni ben piazzati e temporizzati. E qui puoi guadagnare i punti di "giocoilarità".

Click! Il minuto è finito, la celluloide è nella telecamera e ora (boing) diventi l'editore. Puoi rivedere tutta la scena. Basta stare seduto e guardare cosa hai fatto con Charlie. C'erano abbastanza colpi per soddisfare gli spettatori? Puoi anche rivederla una seconda volta, ma costa.

Quando sei soddisfatto delle scene che hai fatto, è il momento di presentare il tuo film su uno schermo pubblico. Si apre il sipario e viene proiettato tutto il tuo film, tutto quel che puoi fare è startene seduto e aspettare (cosa che diventa un po' noiosa, ma aumenta il fattore di frustrazione se il film è una frana, tutta quell'attesa per niente!). Dopo la proiezione appare l'intestazione della prima pagina di Variety e ti fa sapere cosa ne pensano i critici. Pollici sollevati, e puoi rimanere al buio e fare un altro film. Pollici in basso, il giudizio è così negativo che devi abbandonare tutto e ricominciare da capo.

R R I N G C H A P L I N

In questo gioco è tutto molto buono, salvo una cosa: la durata. In realtà non c'è abbastanza roba da fare. Non che sia facile (tutt'altro) ma il semplice fatto di girovagare e metterti in posizione giusta per dare un pugno di successo, diventa rapidamente un tantinello noioso. Non c'è interazione sufficiente.

Punteggio completo, tuttavia, per l'originalità e punti alti per i grafici (che rendono molto bene l'ambiente anni '20). È solo un peccato che manchi l'azione, parte importante del gioco. Si tratta proprio di uno di quei casi che "avrebbe potuto essere veramente ottimo".

Cristina Barigazzi





MARA

Marauder è un veicolo d'attacco a sprite singolo. Guidato dal tuo controllo, se questa è la parola, vola a bassa quota sulla superficie di un mondo largo come lo schermo del tuo monitor e lungo dieci schermi. Questo mondo, il primo di sei, è fatto di dune di sabbia, palme, sporgenze rocciose, ponti e altre cose caratteristiche del deserto, come i silos di missili.

Quello che di solito non trovi nel deserto sono le capsule girevoli, gli oggetti sospesi elettrici, le meduse (o almeno così sembrano) e tutti gli altri esseri demoniaci assortiti, tutti che sparano contro di te missili guidati. Ma in realtà non si tratta di un deserto ordinario: questo è il pianeta di **Megatron**. Il motivo per cui tutta questa umanità cattiva inaridisce in questo luogo è semplice: sono stati abbandonati lì da una civiltà dispotica e crudele per fare da guardia al tesoro, i gioielli di Ozymandius. Il compito difficile è dato a te dal momento in cui appare la parola "go". Sì, è il momento

di aguzzare gli occhi e far diventare blu per la tensione le vene del tuo collo. Su di loro e contro di loro con tutto quello che hai. E ora, oltre a tutti questi abitanti del deserto che vengono verso di te, ci sono anche le stazioni di difesa installate nella zona. Ho già parlato dei silos di missili, cosa devo dire dei fari di segnalazione di difesa? Sono di un colore diverso ogni volta che li guardi. Per un secondo sono rossi e se li colpisci ottieni una bomba intelligente supplementare (più intelligente di quelle della media) da aggiungere alle tre che possiedi se non hai ancora toccato la barra di spazio.

Aspetta un attimo! adesso è giallo e un colpo ben piazzato (che fortuna) ti concede dieci secondi di invincibilità. Molto bene, ma come fai a sapere quando appaiono? Troppo tardi! ora sono azzurri e un rimbalzo impossibile ti concede una vita supplementare, che vuol dire sei in tutto se non ti sei ancora fatto beccare. Oh! Blu, tutto va al contrario. Nessun problema per i furbi che possono girare il joystick



UDER

e usarlo al contrario, ma cosa succede quando tutto ricomincia a funzionare nel modo normale?

È vero! Se colpisci la luce color porpora perdi una vita e per quella rossa perdi l'uso del laser per dieci secondi. E mentre succedono tutte queste cose, non dimenticare di tenere d'occhio il fuoco degli oggetti in volo, dei distruttori atomici e dei cocktail di molotov (sono quelli che ho chiamato meduse). La cosa veramente più difficile arriva alla fine del livello, quando orde di queste robe scendono verso di te da tutte le parti. Conserva una bomba intelligente per questo momento altrimenti morirai certamente.

E poi cosa succede? Sempre lo stesso, naturalmente, ma solo più difficile, c'è una maggior quantità di ogni cosa e lo sfondo è cambiato. Puoi toglierti la sabbia di dosso e schettinare su quella che sembra una mattonella di ceramica, e anche di un bel blu. Il livello tre è invece di un grigio metallo regolare con costruzioni in rilievo che lasciano delle lunghe

ombre.

Lungo la tua strada trovi dei giganti trasformatori e i sistemi di difesa assumono un aspetto particolarmente minaccioso e meccanico. Livello quattro: ancora sabbia, ancora ponti, e ancora più metallo e così via.

Come ho detto, non si tratta di originalità, ma quello che c'è è presentato in modo brillante ed è dovuto, in gran parte, agli eccellenti grafici di Steve Crow.

Ed ecco un consiglio eccellente: metti il tuo 64 per terra e togliti le scarpe, e questo ti permetterà di giocare senza interruzioni, se non altro. A questo punto puoi mettere tutte e due le mani sul joystick e utilizzare il Fast, Foot Activated smartbomb Trigger.

Ricorda, devi sempre leggere la rivista per avere i suggerimenti più divertenti.

Dario Sogno

**QUESTO MESE
IN EDICOLA**

IL NUOVO NUMERO DI

**CBM 64 HIT
PARADE**

30

GIOCHI

**FAST LOADING
"BITURBO"**

- 1 - GLI ANTENATI
- 2 - PONZIE
- 3 - ROCKMAN
- 4 - BUMP
- 5 - SPADA NERA
- 6 - SAVANA
- 7 - JUMPER
- 8 - PERLE
- 9 - LO GNOMO
- 10 - MATRASS
- 11 - IDOLO D'ORO
- 12 - POMPELMO
- 13 - FREDDY
- 14 - SUPER CANNON
- 15 - IL PRESTINAIO
- 16 - AFRICA NERA
- 17 - LE 7 PROVE
- 18 - ATTACCO UFO
- 19 - BOBO
- 20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
- 21 - LAST CAVERNS
- 22 - NIGHT MISSION
- 23 - FORMULA 1
- 24 - GIROSCOPIO
- 25 - AIR FIGHTER
- 26 - ESPLORETORE
- 27 - GUN
- 28 - OMBRA NERA
- 29 - ESSE TEAM 2
- 30 - KUNG FU

VENDO COMPRO CERCO TROVO

- Vendo giochi a 1.000 lire l'uno come: Bubble Bobble, Renegade, International K. + Jack The Nipper II, Boggy Boy, Thundercats, Road Runner, Slop Fight, Poker, Girl I-II-III, Spy vs Spy III, tutti su cassetta e per CBM 64. Cerco anche lo Shoot'em up construction kit.
Francesco Vinelli - Piazza Europa, 112 - 71013 S. Giovanni Rotondo.
- Incredibile ma vero! I migliori programmi per Amiga 500-1000-2000 svendo a sole L. 6.000 (seimila) cadauno compreso il supporto magnetico. Pagamento contrassegno. Richiedere eventualmente catalogo dei titoli disponibili.
Gianni Santi - Via Porta Vittoria 45 - 61043 Cagli (PS) - Tel. 0721/70116.
- Cerco espansione per Amiga 1000 a prezzo superconveniente! Disposto anche a pagare parzialmente con software, dispongo di più di 500 titoli tra i migliori.
Gianni Santi - Via Porta Vittoria 45 - 61043 Cagli (PS) - Tel. 0721/70116.
- Sono interessato a Genlock per Amiga 1000, disposto a pagare una cifra modica, posso offrire a parziale conguaglio software per Amica. Dispongo di circa 500 titoli tra i migliori. Richiedere lista.
Gianni Santi - Via Porta Vittoria 45 - 61043 Cagli (PS) - Tel. 0721/70116.
- Comprò cartucce di utilità (assemblatori, disassemblatori, compilatori, copiatori ecc...) per Spectrum 48K, acquisto anche un'interfaccia (se indispensabile). Contattatemi anche se possedete programmi del genere su cassetta.
Innocenti Stefano - Via Provinciale 11 - 50059 Vinci (FI) - Tel. 0571/508400.
- Vendo Summer Games I e II fino a L. 3.000; non meno. Telefonare ore pasti per informazioni.
Magagni Matteo - Via Castagnolino 4/4 - 40010 Bentivoglio (BO) - Tel. 860117.
- Vendo Rastan, Great Giana Sister, Gauntlet 1 e 2, Super Hangon, Super Mario Bros, Kaur Warriors, Samurai Warriors, Dan Dare II, Act. World Games, Superstar Soccer, Athena, Morphous, Zig Zag, Rampage per C64, Test Drive, Arkanoid, Ferrari Formula One, Amegas, Karate Kid II, Bad Cat e tanti altri per C64 e Amiga a L. 2.000 cadauno
Venere Pierpaolo - Via Immacolata - 81016 Piedimonte Matese (CE) - 0823/913391 - 911992.
- Vendo C16 completo L. 120.000.
Negro Nello - Via Pirano 8 - 33100 Udine - Tel. 480249.
- Cerco disperatamente un adattatore telematico in buone condizioni per il mio ZX Spectrum 128/48K. Inoltre cerco dei programmi in grado di trasformare il mio Spectrum in CBM64 e anche in Commodore 64. Per favore, al più presto. Per il prezzo ci metteremo d'accordo.
Sandro Buffone - Via S. Maria del Carmine - 65020 Alanno (PE) - Tel. 085/856482.
- Eccezionale! Mandatemi una cassetta usata e ve la riempio di fantastici giochi tra cui: Buggy Boy, Zombie, Kikstart, Laurel e Hardy, Grand Prix, Simulators a un prezzo fantastico (L. 10.000). Comprò inoltre il programma che trasforma il CBM64 in Spectrum 48K a un prezzo ragionevole. Massima serietà. Telefonare ore pasti o scrivere.
Novarese Andrea - Via Barbano Dante 17 - 15031 Cella Monte (AL) - Tel. 88707.
- Vendo e scambio giochi per CBM64 su cassetta, ad esempio: Zombi, Wonder Boy, Dama, Monopoli, Grand Prix, ecc.
Massi Alessandro - Via Carso 6 - 51031 Agliana (PT) - Tel. 0574/719841.
- Comprò giochi per Commodore 64 su nastro, come Dragon's Lair I e II a L. 2.000 l'uno. Telefonate ore pasti.
Massimo - Via Fontana Vecchia 26 - Taormina (ME) - Tel. 0942/23419.
- Vendo programmi e giochi di ogni tipo per C64, C128 e Amiga. Richiedete la lista.
Vittorio Betti - Via S. Caterina 12 - 15011 Acqui Terme (AL).
- Ehi ragazzi, vendiamo giochi belli e a poco prezzo. Possediamo 2.000 giochi tra cui: Bubble Bobble, Wonder Boy 1-2, Man 2, Top Gun, Nightmare, Pacman 1-2, Mario Bros, Rambo 1-2-3, ecc. da quelli di avventura a quelli sportivi o erotici.
Walter-Roberto - Via De Gasperi 15-R - Al Castello 4-W - 15011 Acqui Terme - Tel. 0144/57985.
- Vendo Transformer, Aztec, Buggy Boy, Wonder Game, 007, Metro, Cross, Defender of Crown, Giros, Knight, Game e tanti altri a L. 5.000 l'uno. Cerco disperatamente Black Dragon. Sono dispo-

In questa rubrica Special Program intendo ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche.

**Indirizzate a Società SIPE srl,
- Vendo, compro, cerco, trovo -
via Ausonio, 26 - 20123 Milano**

- sto a pagare L. 5.000 massimo.
Luppi Pietro - Via Gabriella degli Esposti 15 - 41013 Castelfranco F. (MO) - Tel. 924951.
- Cerco disperatamente giochi su cassetta per lo Spectrum. Come: Indiana Jones, Rampage, Mercenary Bar, Super Hong-on, Platoon, California Games, Enduro Racer, Park Patrol, Nebulus, Super Hangon, Psycho Soldier, Yogy Gary Lyneker Soccer e Commando. Sono disposto a pagare massimo L. 6.000 a gioco.
Marco Costanzo - Via A. De Gasperi 17 - 95030 Mascalia (CT) - Tel. 095/823150.
 - Cerco giochi di orrore e battaglie medievali.
Alfredo Ricciotti - Via Vittorio 42 - 58100 Grosseto - Tel. 491643.
 - Attenzione! Vendo (per Spectrum) Drive Opus Discovery a sole 200.000. È stato acquistato a marzo. È completo di interfaccia per joystick, per stampante e per cartucce. È completo di istruzioni.
Fossati Luca - Via Barro 31 - 28045 Inverigo (NO) - Tel. 0322/55688.
 - Comprò programma per Spectrum 48K che lo trasforma in Commodore 64 a lire 4.500. Inoltre comprò programmi sempre per Spectrum 48K tra cui: Pitfall II, Ghostbuster, Rambo I-II, Commando, Rock'n'Wrestle, Wrestle, Popeye al prezzo di 1.000 lire l'uno.
Stefano Fumagalli - Via Volta 21 - Lomagna (CO) - Tel. 039/5301011.
 - Vendo 16 giochi originali per Spectrum a L. 20.000 o lo scambio con il programma che permette di caricare i game del CBM64 sullo Spectrum 128 K + 2! Inoltre vendo a 50.000 lire il kit per trasformare il 48K in 48K Plus. Cerco giochi per ZX 128 K + 2. Per accordi telefonare.
Magosso Nico - Via Caselle 10 - 45026 Lendinara - Tel. 0425/63061.
 - Cerco giochi per CBM 64 prezzo trattabile come: Blue Max, Quo Vadis, Zaxxon, Pit Stop 1-2, Ockey su ghiaccio. Vendo giochi L. 500 l'uno come: Vigilante, Cube, Farstar, Robin Hood ed altri 200 entro e non oltre il 5-9-88.
Iafulli Franco - Via Salvatore Quasimodo 15 - C/Mare di Stabia (NA) - Tel. 081/8717317.
 - Vendo/cambio programmi e manuali per Commodore 64/128 su disco/nastro (anche in modo 128

- e CP/M) ultimissime novità games per Commodore 64. Disponibili programmi anche per Commodore Amiga e sistemi Ms-Dos compatibili.
Stefansoff - Casella Postale 257 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/203072.- Vendo per CBM 64 giochi e utility, su disco e nastro. Un disco di programmi (due facciate) a sole 4.000. Ultimi arrivi nel mese di giugno: Iron Horse, Wizard II, Winter Games II, Target Renegade, Karnow, Giona Sisters 4 x 4 off Road ecc.
Fossati Luca - Via Barro 31 - 28045 Inverigo (NO) - Tel. 0322/55688.
- Vendo C64 + registratore joystick + alimentatore + moltissimi giochi o riviste. Telefonare ore pasti.
Marco - Via Vecchia Napoli - Velletri - Tel. 9614239.
- Comprò le seguenti cassette per C64 massimo 3.000 lire cadauna: Dragon's Lair, Zorro, Indiana Jones, Impossible Mission, V-Visitors, Bruce Lee, Venerdì 13, Ghost'n Goblins. Massima serietà, annuncio sempre valido.
Alessandro Fava - Via S. Michele 19 - 26030 Malagnino (Cremona) - Tel. 0372/58036.
- Vendiamo i migliori giochi in assoluto nel commercio da L. 1.000 a L. 1.500. Alcuni esempi: Ghost Busters, Arcana, Trap Door, Pit Stop 1 e 2, Barbarian 1 e 2, Antiraid ecc... Inviare L. 3.000 per lista. Cerchiamo Kik Star 1 e 2, Wonder Boy Double, Dragon's Bionic, Commandos, Out Run, Indiana Jones. Scrivere a:
Gabriele De Simone - Via G. Feneziani - 67100 L'Aquila - Tel. 0862/377550.
- L'Associazione Wood Stock Computer and Co. vende i seguenti giochi per C64 in disco-cassetta: Coccar, Bucket, Pit Stop, Flipper, Donkey Kong, Max Topolino, Billardo, Frogger, Falcon Patrol 1-2, Safari ecc. Il prezzo varia a seconda del gioco. Comprò su disco: Combat School, Karateka, Calcio con rovesciata, ecc.
Alfieri Cimadori - Via Pier Luigi Deodato 10 - 90128 Palermo - Tel. 091/487475.
- Vendo C64 + registratore + joystick + moltissime cassette e riviste. Vendo al miglior offerente. Potete chiedere il mio computer telefonando ore pasti.
Marco - Via Vecchia Napoli - Velletri - Tel. 9614239.
- Ehi voi! Sì, proprio voi! Videosamnetti, rivolgetevi al Dragon's Club ed avrete giochi su cassetta come: Pac-Land, Dragon's Lair 1-2, Nebulus, Antiraid, Out-Run, 720°, Rolling Thunder, Red Led, Athena, Hysteria, Terrames, Cybermed, Gryzor, Platoon, Scary Moster, Armi Moves, Target Renegade, Driller, Arkanoid 2, Gardfield, Black Lamp, ecc... Tutto questo per CBM64 e ZX48.
Baldoni Stefano & Co. - Via Italia 16 - 60015 Falconara (AN) - Tel. 071/9172734.
- Comprò Amiga 500/1000 purché in buono stato con s/op adeguato (release 1 e 2 o 1 e 3) se usato il prezzo non deve superare le 500.000 lire, il computer deve essere completo di imballaggio, manuali e un modulatore video (chi possiede un monitor e lo vuole vendere insieme al computer me lo comunichi). Scrivetemi preferibilmente non telefonatemi, sono via per la maggior parte della giornata.
Casagrande Simone - Via N.C.P. Marzani 20 - 26029 Soncino (CR) - Tel. 0374/84454.
- Vendo CBM 64 + registratore + stampante Seikosha GP-50 OVC + blocco di 1.000 fogli per stampante + 3 joystick + circa 1.000 giochi (gran parte Sp. Program e Sp. Playgames) tra cui Dragon's Lair 1, Gary Lineker, Karnow, Miky Mouse ecc... al prezzo di lire 600.000. In regalo un duplicatore.
Lorenzo Villa - Via Taranto 13 - 20039 Varedo (MI) - Tel. 0362/581118.
- Vendo CBM 64 in buonissime condizioni (console + alimentatore + joystick + registratore + coperschio + chiave reset) a lire 260.000 trattabili. Vendo solo a coloro che abitano a Salerno. Telefonate.
Romano Aniello - Pastena - Salerno - Tel. 753563.
- Vendo CBM 64 + registratore + coperschio + joystick + chiave reset + piedini antiscivolo + manuale istruzioni + 500 giochi tutto a L. 260.000 trattabili. Vendo solo ad abitanti di Salerno. Telefonate.
Romano Aniello - Pastena - Salerno - Tel. 753563.
- Vendo CBM 64 in ottime condizioni + registratore + coperschio + chiave reset + joystick + piedini (manuale compreso) e in più aggiungo 500 programmi con i giochi più famosi tutto a L. 260.000

trattabili. Telefonate.

Romano Aniello - Pastena - Salerno - Tel. 753563.

● Cerco disperatamente per il CBM 64 (cassetta) i giochi: Ghost'n Goblins, Dragons Lair 1 e 2, Barbarians, Bubble Bobble e Paclandia. Posso disporre di L. 1.500 trattabili per ognuno. Telefonare ora pasti. Grazie.

Marco Perilino - Via Torino 61 - 12037 Saluzzo - Tel. 0175/42150.

● Spiccionata Soft, un nome che da sempre significa giochi. Toghi presenta le ultime novità (giugno '88): Bionic Commandos, Ice Palace, Skate Crazy, Five-Side, Footy, Mickey Mouse ecc.

Spiccionata Soft - Via Filanda 39 - S. Pietro all'Olm (MI) - Tel. 02/9319670.

● Eilà vecchie spugne! Volete er mejo? Telefonate alla Spiccionata Soft, e avrete tutto, subito. Cosa volete? Bionic Commandos, Road Blasters, Night Racer, European Football, Scumball, Ice Palace, Etris, Skate Crazy e molti altri. Provare per credere!

Spiccionata Soft - Via Filanda 39 - S. Pietro all'Olm (MI) - Tel. 02/9319670.

● La grande Spiccionata Soft presenta: Gutz, Vixen, Skate Crazy, Gaultlet 2, Mickey Mouse, European Five-a-Side, Dragonus, e molto...

Spiccionata - Via Filanda 39 - Tel. 02/9319670.

● La Spiccionata Soft presenta: tutto (il rutto) per il 64! dalla preistoria al futuro, abbiamo tutto! In arrivo (per novembre '88) Barbarian 2, Armalite, Alien Syndrome, Hawkeye, Football Manager 2, ecc.

Spiccionata - Via Filanda 39 - S. Pietro all'Olm - Tel. 02/9319670.

● Paolo Romani and Big Boss offrono la crema del Soft Sessantaquattrese, perché buttare via i soldi quando potreste avere tutto e subito? Chiamateci e non ve ne pentirete!

Spiccionata Soft - Via Filanda 39 - Via Valleggio 22 - S. Pietro all'Olm (MI) - Castelmarte (CO) - Tel. 02/9319670 - 031/620529.

● Il dietttore della Spiccionata Soft, Big Boss, saluta tutti gli acquirenti che da anni hanno consa-

crato la Spicchio come un leader nel mondo dei videogiochi. I nostri videogiochi, supergarantiti non presentano mai problemi.

Spiccionata - Tel. 02/9319670.

● Spiccionata Soft, grande venditrice di videogiochi cerca acquirenti in grado di distinguere giochi tosti da porcate comuni minima serietà.

Spiccionata Soft - Via Filanda 39 - S. Pietro all'Olm (MI) - Tel. 02/9319670.

● La Spiccionata Soft (cacao meraviglia) vende giochetti per 64 a L. 5.000. Qualche titolo: Boubble Boubble, Mask, Combat School, Buggy Boy, Nebolus, 720°, Out Run, Epix Epics, 5°, Road Blasters, Io, Ice Palace, Destructo, Tetris, Bionic Commandos, Bangkok Knights, Five-a-Side Footy (visione alto!), Scumball, Desolator, Gauntlet 2, Druid 2 e molti altri!

Spiccionata Soft - Via Filanda 39 - 20010 S. Pietro all'Olm (MI) - Tel. 02/9319670.

● Vendo dal n. 1 al 25 della rivista Zaap e programmi per Spectrum a lire 800 l'uno. Cerco utenti Lasernet in provincia di Cuneo.

Anselma Roberto - Via Giovanni XXIII 20 - 12063 Dogliani (CN) - Tel. 0173/70537.

● Comprò CBM 64 a L. 250.000 incluso Drive e 2 joystick e 25 dischetti pieni di giochi.

Aiolfi Devis - Via Amendola 3 - Caleppio di Settala (MI) - Tel. 02/95899015.

● Comprò cassette o dischi per CBM 64 contenuti: Indiana Jones, Winter Games, The Yoghi Bear, Rampage e Mask, tutto a lire 20.000. Telefonare ore pasti.

Federico Ruggeri - Via Boccaleone 8 - 24100 Bergamo - Tel. 313676.

● Cerco programma che sia in grado di duplicare i giochi in biturbo, turbo e caricati normalmente senza due registratori per C-64. Offro massimo L. 5.000 + cassetta e spese postali.

Cosimo - Via Coppola 12 - 73014 Gallipoli.

● Cerco disperatamente programma che trasformi il CBM 64 in Spectrum 48K, in cassetta già registrata. Lo pago non più di L. 10.000. Telefonare a: Gianluca Perla - Via Cimarosa 1 - 04100 Latina -

Tel. 417250.

● Vendo bellissimi videogiochi e tanto per citarne dei nomi... Visitors, Out Run, Bubble-Bubble, The Yogy Bear, Dragon's Lair II, Garfeld, Knight Games, Spectrum Leone, Copiadisco e Assemblatore ognuno a L. 1.000-1.300. Telefonare all'ora dei pasti.

Piemontese Matteo - Via dell'Arcangelo 22 - 71043 Manfredonia - Tel. 0884/21482.

● Sono un abbonato, ricevo tutti i mesi giochi dall'Inghilterra, USA. Chiedete e avrete. Sono fantastici emozionanti nuovissimi, su disco e cassetta, dischi a L. 1.400. Massima serietà, spose postali a vostro carico. Ciao a tutti.

Tel. 0331-504090.

● Cerco, comprò il programma che trasforma il CBM64 in Spectrum ZX 48K e viceversa. Sono disposto a pagarlo L. 10.000 trattabili anche più. Per favore affrettatevi a spedirmelo.

Andrea Monterosso - Via 2 Dicembre 8/10 - 16157 Genova.

● Vendo 65 videogames per CBM 64 stupendi al prezzo di 30.000 lire tra cui: Run Oout, Tecno Calcio, Circo Clown ecc. Inoltre vendo da parte Warlock (Robocop) al prezzo di 10.000 lire. Telefonatemi (annuncio sempre valido).

Antonio Tufano - Via Madonnella 4 - 80011 Acerra (NA) - Tel. 081/5201089.

● Sveglia! Vendo stupendi giochi per CBM 64 fra i quali Proibishon Wonder Boy, Yogi Bear ecc... Telefonatemi!

Ninni - Viale Teragati 51/B - 96100 Siracusa - Tel. 36980.

● Vendo CBM 64 + registratore + 500 giochi a lire 200.000.

Nicola Valentini - Via Calamandrei 10 - 61032 Fano (PS).

● Sveglia! Vendo stupendi e sproteutori per C64 su nastro, in particolare: Dragon's Lair, a prezzi piuttosto modesti. Richiedo massima serietà. Telefonare ore pasti. I giochi purché vecchi se molto belli mi vanno benissimo.

Andrea Fornari - Via Spezia 89 - Parma - Tel. 94673.

**Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano**

SPECIAL PROGRAM N. 49

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.A.P. _____

Tel. _____

Età _____

● Cerco/compro programma che trasforma lo ZX Spectrum 48K in CBM 64 (su cassetta) e Calcio con rigori e punizioni.

Grasso Maurizio - C.so Europa, 26 - 12051 Alba (CN) - Tel. 0173/282498.

● Vendo e scambio giochi per Spextrum 48K, ho titoli come: Match Day I e II, Bubble Bobble, Flying Shark, Indiana Jones, Rygar, Psyco Solider, Andy Capp, Batty e tanti altri. Scrivere o telefonare allo 0432/540477 ore pasti e chiedere di:

Angelo - Via Martignacco 105/3 - 33100 Udine.

● Cerco disperatamente il gioco in cassetta di Double Dragon per CBM 64.

Marco De Santis - Viale Mazzini 93 - 03100 Frosinone - Tel. 855611.

● Vendo a L. 4500 Magnifici Sette, numeri 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 16, 19, 28, 30, 33, inoltre vendo a L. 2000 giochi per CBM 64: Buggy Boy, Nebulus, Renegade, Yogi Bear, Hunter's Moon, Inside Outing, Ikari Warriors, Io, Risk, Pac Landm Cybernoid, Gryzor, Slap Flight, Bubble Bobble, Zybex, Samurai Warrior, Traz, Octapolis, Arkanoid II, e altri. Massimo Manigrasso - Corso Umberto 96 - 74021 Carosino (TA) - Tel. 099/699970.

● Vendo Spectrum 48K Interfaccia per joystick + joystick + 15 cassette a L. 150.000.

Bernabei Giancarlo - Via Rivisondoli 47 - 00156 Roma - Tel. 4120051.

● Ehi spectrumista! Spalanca bene i padiglioni! Io sono l'unico nel mondo intero che può offrirti i più grandi simulatori. Sono infatti l'autore di C64, C128, Amstrad CPC 464, e altri simulatori per Spectrum 48K. Tutti con manuale e vendo anche MS DOS, GW Bask, Vic 20, Spectrum Simulator per C64. L. 20.000 l'uno. Affrettatevi.

Antonio Giusa - Via Minghetti 50 - 95014 Giarre (CT).

● Cerco Club Commodore 64 per farmi socio possibilmente zona Torino. Scrivetemi e inviatemi lista programmi su disco.

Ramundo Fabio - Via C. Pavese 11 - 10135 Torino - Tel. 345914.

● Compro Karnov, Gary Lineker, Calcio Maradona, Italia 90, Ghost'n Goblins, Los Angeles 84, Target Renegade, Match Day 1 e 2 e Messico 86 come in sala giochi per il CBM 64 a L. 1500 L'uno su cassetta.

Marco Manzoni - Via Carbonia 15 - 08100 Nuoro - Tel. 0784/801632.

● Cerco disperatamente il programma su cassetta che permetta di caricare i giochi del Commodore 64 su Spectrum 48K. Telefonare solo dopo cena. Sartorio Alessandro - Via G. Pezza 43 - 20144 Milano - Tel. 496613.

● Vendo giochi per CBM 64 su disco a L. 1500 l'uno quali: Defender of the Crown, He Man, California Games, Bangkok Knights, Arkanoid, Gi Joe, Green Beret, Cobra, Ghost'n Goblins, Corto Circuito, Pro Basket, Gumshoe, Grosso guaio a Chinatown, Ritorno al futuro. Max serietà.

Alessandro - Via Fiume Vecchio 34 - 40062 Molinella (BO) - Tel. 051/880201.

● Vendita software di ogni genere e annata per Spectrum 48K e 128K a L. 1000 cad. (minima quantità 10 programmi), scrivere o telefonare per altre informazioni. Telefonare ore pasti.

Innocenti Roberto - Via Dalmazia 10 - 20138 Milano - Tel. 02/7425834.

● Compro: Run Out, Champ Wrestling, Target Renegade e Kastan Saga.

Marco - Via Valvassata 42 - Giuliano di Roma - Tel. 69495.

● Vendo lo stupendo gioco della Dama Cinese completo di istruzioni e compatibile per C64, C128, C16, Spectrum 48K Plus, Mx. Il prezzo è di L. 6000. Possibilmente anche lo scambio.

Fedeli Marco Maria - L.go N. Franchellucci 79 - 00155 Roma - Tel. 4060722.

● Vendo circa 600 giochi Vic 20 L. 500 cad., particolari sconti su numeri di giochi elevati. Vendo anche 19 cartucce L. 1500 cad.. Vendo corso di Basic, 21 cassette + 23 fascicoli L. 60.000. Vendo anche computer Vic 20 con registratore L. 100.000. Tutto il lotto L. 180.000.

Giovanni Sparapano - Via A. Doria 15 - 70056 Molifetta (BA) - Tel. 080/917896.

● Cerco e compro urgentemente Out Run e Buggy Boy per CBM 64. Urgente.

Marco - Via Valvazzata 42 - Giuliano di Roma - Roma - Tel. 69495.

● Vendo Spectrum 48 Plus, un anno e mezzo di vita, in ottime condizioni + registratore Philips + interfaccia per joystick Kempston + 420 giochi con libretti + 2 libri sul computer. Tutto a Lire 380.000. Telefonare ore pasti.

Pons Andrea - Via Bodoni 34/A - 12037 Saluzzo (CN) - Tel. 45746.

trattabili. Telefonate.

Romano Aniello - Pastena - Salerno - Tel. 753563.

● Cerco disperatamente per il CBM 64 (cassetta) i giochi: Ghost'n Goblins, Dragons Lair 1 e 2, Barbarians, Bubble Bobble e Paclandia. Posso disporre di L. 1.500 trattabili per ognuno. Telefonare ora pasti. Grazie.

Marco Perilino - Via Torino 61 - 12037 Saluzzo - Tel. 0175/42150.

● Spiccionata Soft, un nome che da sempre significa giochi. Toghi presenta le ultime novità (giugno '88): Bionic Commandos, Ice Palace, Skate Crazy, Five-Side, Footy, Mickey Mouse ecc.

Spiccionata Soft - Via Filanda 39 - S. Pietro all'Olmo (MI) - Tel. 02/9319670.

● Eilà vecchie spugne! Volete er mejo? Telefonate alla Spiccionata Soft, e avrete tutto, subito. Cosa volete? Bionic Commandos, Road Blasters, Night Racer, European Football, Scumball, Ice Palace, Etris, Skate Crazy e molti altri. Provare per credere!

Spiccionata Soft - Via Filanda 39 - S. Pietro all'Olmo (MI) - Tel. 02/9319670.

● La grande Spiccionata Soft presenta: Gutz, Vixen, Skate Crazy, Gautlet 2, Mickey Mouse, European Five-a-Side, Dragonus, e molto...

Spiccionata - Via Filanda 39 - Tel. 02/9319670.

● La Spiccionata Soft presenta: tutto (il rutto) per il 64! dalla preistoria al futuro, abbiamo tutto! In arrivo (per novembre '88) Barbarian 2, Armalite, Alien Syndrome, Hewkeye, Football Manager 2, ecc.

Spiccionata - Via Filanda 39 - S. Pietro all'Olmo - Tel. 02/9319670.

● Paolo Romani and Big Boss offrono la crema del Soft Sessantaquattrese, perché buttare via i soldi quando potreste avere tutto e subito? Chiamateci e non ve ne pentirete!

Spiccionata Soft - Via Filanda 39 - Via Valleggio 22 - S. Pietro all'Olmo (MI) - Castelmarate (CO) - Tel. 02/9319670 - 031/620529.

● Il direttore della Spiccionata Soft, Big Boss, saluta tutti gli acquirenti che da anni hanno consa-

crato la Spicchio come un leader nel mondo dei videogiochi. I nostri videogiochi, supergarantiti non presentano mai problemi.

Spiccionata - Tel. 02/9319670.

● Spiccionata Soft, grande venditrice di videogiochi cerca acquirenti in grado di distinguere giochi tosti da porcate comuni minima serietà.

Spiccionata Soft - Via Filanda 39 - S. Pietro all'Olmo (MI) - Tel. 02/9319670.

● La Spiccionata Soft (cacao meraviglia) vende giochetti per 64 a L. 5.000. Qualche titolo: Bouble Bouble, Mask, Combat School, Buggy Boy, Nebolus, 720°, Out Run, Epix Epics, 5°, Road Blasters, Io, Ice Palace, Destructo, Tetris, Bionic Commandos, Bangkok Knights, Five-a-Side Footy (visione alto), Scumball, Desolator, Gauntlet 2, Druid 2 e molti altri!

Spiccionata Soft - Via Filanda 39 - 20010 S. Pietro all'Olmo (MI) - Tel. 02/9319670.

● Vendo dal n. 1 al 25 della rivista Zaap e programmi per Spectrum a lire 800 l'uno. Cerco utenti Lasernet in provincia di Cuneo.

Anselma Roberto - Via Giovanni XXIII 20 - 12063 Dogliani (CN) - Tel. 0173/70537.

● Compro CBM 64 a L. 250.000 incluso Drive e 2 joystick e 25 dischetti pieni di giochi.

Aiolfi Devis - Via Amendola 3 - Calepio di Settala (MI) - Tel. 02/95899015.

● Compro cassette o dischi per CBM 64 contenuti: Indiana Jones, Winter Games, The Yoghi Bear, Rampage e Mask, tutto a lire 20.000. Telefonare ore pasti.

Federico Ruggeri - Via Boccaleone 8 - 24100 Bergamo - Tel. 313676.

● Cerco programma che sia in grado di duplicare i giochi in biturbo, turbo e caricati normalmente senza due registratori per C-64. Offro massimo L. 5.000 + cassetta e spese postali.

Cosimo - Via Coppola 12 - 73014 Gallipoli.

● Cerco disperatamente programma che trasformi il CBM 64 in Spectrum 48K, in cassetta già registrata. Lo pago non più di L. 10.000. Telefonare a: Gianluca Perla - Via Cimarosa 1 - 04100 Latina -

INDICATO
IL TRATTEGGIO
SEGUENDO
E PIEGA
IN NERO
IL SEGNA
IL BORDO
LUNGO
RITAGLIA

Tagliando da compilare e spedire in busta
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20

SPECIAL PROGRAM N. 49

VENDO

COMPRO

CERCO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome

Indirizzo

Città

C.A.P.

Tel.

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME